

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

6.1.1 Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, penelitian pengembangan media smart count menggunakan model pengembangan Borg & Gall diantaranya, a) penelitian dan pengumpulan informasi awal, b) perencanaan, c) pengembangan format awal produk, d) uji validasi ahli, e) revisi produk, f) uji coba kelompok kecil, g) revisi produk, h) uji coba kelompok besar, i) revisi produk, j) desiminasi. Namun, pada penelitian ini, peneliti melakukan sampai tahap ke tujuh yaitu revisi produk karena keterbatasan waktu dan biaya.

6.1.2 Kelayakan dari media pembelajaran LUDOPLAFIS ini dapat diketahui melalui perolehan prosentase yang telah divalidasi oleh beberapa ahli dan praktisi. Pada validator 1 yakni ahli materi mendapat prosentase sebesar 88,3% sedangkan pada validator 2 yakni praktisi materi mendapat prosentase sebesar 93,33% sehingga dapat disimpulkan bahwa media dapat dikategorikan sangat layak. Begitu pula berdasarkan validator 1 ahli media mendapat prosentase sebesar 90% sedangkan menurut validator 2 praktisi media mendapat prosentase sebesar 93,75% sehingga dapat disimpulkan

bahwa media pembelajaran LUDOPLAFIS sangat layak dan layak diujicobakan.

6.1.2 Untuk menguji keefektifan penggunaan media pembelajaran LUDOPLAFIS dilakukan uji coba lapangan, melalui 2 skala yaitu skala kecil yang dilakukan pada 8 peserta didik dengan memperoleh peningkatan prosentase ketuntasan belajar sebesar 50% sehingga dapat diketahui bahwa media sangat menarik, dan skala sedang dilakukan kepada 16 peserta didik dengan memperoleh peningkatan prosentase ketuntasan belajar sebesar 56,25%

6.2 Saran Pemanfaatan (Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut)

Agar produk pengembangan media pembelajaran LUDOPLAFIS dapat digunakan dengan baik, maka perlu adanya beberapa saran yang terkait, diantaranya:

6.2.1 Saran Pemanfaatan Produk

Adapun saran dalam pemanfaatan produk pengembangan media pembelajaran LUDOPLAFIS yaitu sebagai berikut:

6.2.1.1 Sebaiknya sebelum menggunakan media pembelajaran, peserta didik dituntun untuk membaca dan memahami petunjuk penggunaan media pembelajaran ini supaya peserta didik tidak merasa kebingungan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

6.2.1.2 Dalam penggunaan media LUDOPLAFIS diperlukan pengelolaan waktu yang baik supaya kegiatan dapat berjalan dengan maksimal.

6.2.1.3 Pengembangan media pembelajaran LUDOPLAFIS ini digunakan untuk mempermudah guru dalam memberikan pemahaman tentang materi pembelajaran pada peserta didik.

6.2.1.4 Media ini dapat dikembangkan pada materi yang berbeda serta untuk kelas kelas yang berbeda pula.

6.2.2 Saran Diseminasi Produk

Pengembangan media pembelajaran LUDOPLAFIS ini dapat digunakan di kelas II, untuk materi bangun datar. Penyebaran produk dapat dilakukan melalui social media, dapat bekerja sama dengan guru untuk dapat mempromosikan produk pada lingkup KKG khusus guru matematika.

6.2.3 Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berikut adalah saran pengembangan produk untuk lebih lanjut:

6.2.3.1 Bagi pihak lain yang akan mengembangkan produk ini secara lebih lanjut bisa dengan cara menambahkan cakupan materi yang lebih luas seperti materi mengurai dan menyusun bangun datar, sehingga produk yang dihasilkan lebih terperinci, karena pada materi ini yang dimuat hanya mengenai mengenal unsur unsur yang menyusun bangun datar, menjelaskan ciri ciri bangun datar (segitiga, segiempat, segilima, segienam, dan lingkaran), membedakan bentuk segi banyak dan bukan segi banyak.

6.2.3.2 Produk yang dikembangkan tidak hanya berupa cetak saja, namun juga dapat dikembangkan melalui teknologi yang canggih yaitu dengan dijadikan media game yang dapat di akses dengan mudah oleh seluruh peserta didik, sehingga peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang akan

disampaikan. Namun kesemuanya itu tetap harus mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan masing masing peserta didik sehingga pengembangan media tidak hanya sia sia.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto. 2003. *Dasar-dasar Evaluasi pendidikan*. Jakarta, Bumi Aksara

Azhar, Arsyad. 2020. *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Press

Azizah, Alfiatun Nur dan Meita Fitriyanawati. 2020. *Pengembangan Media Ludo Math Pada Materi Pecahan Sederhana Bagi Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar*. WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan. Vol.1, No.1.

Brocic, Pejo. 2015. *Meet Croatia- Didactic Games Ludo And Croatian Monopoly*

Cahyadi, Ani. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia

Ferryka, Putri Zudhah. 2019. Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, Jurnal Magistra Vol. 29, no. 100: 61

Festiawan, Rifqi. 2020. "Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran." Universitas Jenderal Soedirman: 1–17.

Gustiani, Sri. 2019. *Research and Development (R & D) Method as a Model Design in Educational Research and Its Alternative*. Holistics Journal 11, no. 2: 12–22, <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/holistic/article/view/1849/892>

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia

Hasratuddin, 2014. *Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika. Pendidikan Matematika Paradikma*. Medan: Universitas Negeri Medan. vol.6.

Heriyanto, SMR Sedyawati A dan S Haryani. 2014. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Education Game Sebagai Media Pembelajaran Kimia," Chemistry in Education (3) 1:3.

Herzamzam, Dyah Anungrat. 2018. *Peningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Pendekatan Matematika Realistik (Pmr) Pada Peserta didik Sekolah Dasar*. Visipena (Online) 9 (1), Hal 67-80. <https://doi.org/10.46244/visipena.v9i1.430> (diakses pada 23 November)

Isran, Rasyid, K., & Rohani, R. 2018. *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika, Vol. 7 (1)

Izzaty, Agit Darojatil dkk. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 MIS Sindangraja*, BUANA PENDIDIKAN: Vol. 17 No. 1 http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_buana_pendidikan/index

Khamadi, dan Senoprabowo Abi. 2016. *Model Adaptasi Permainan Papan Tradisional Macanan Ke Dalam Perancangan Permainan Digital*. Andharupa (Online). Vol. II, No.2. <https://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/1219/911> (diakses 12 Desember 2023)

Lutfi, Ahmad Fajri dan Asep Usamah. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Untuk Mata Pelajaran Fikih Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik*. Edukasi Islami (Online) Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 8, No. 2, hal. 220 <https://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ei/article/view/490> (diakses 20 Desember 2023)

Mudlofir, Ali dan Evi Fatimatur Rusydiyah. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Rajawali Pers

Nabila, Nasrin. 2021. Konsep Pembelajaran Matematika Sd Berdasarkan Teori Kognitif Jean Piaget. Jurnal Kajian Pendidikan Dasar, Vol 6. No 1

Naufal, Hanif dan Indika Irkhamni dkk. 2020. Penelitian Penerapan Program Sistem Kredit Semester Menunjang Terealisasinya Merdeka Belajar Di SMA Negeri 1 Pekalongan, Jurnal Konferensi Ilmiah Pendidikan 1, no. 1. 141–148, <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip/article/view/493>.

Negara, Hasan Sastra. 2016. Konsep Dasar Matematika untuk PGSD. Bandar Lampung: AURA

Netriwati dan Mai Sri Lena, 2017. Media Pembelajaran Matematika, Lampung: Permata Net

Nissa, Syifa Aulia dan Novanita Whindi Arini. 2021. *Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu : <https://jbasic.org/index.php/basicedu> Vol. 5 No. 4.

Novita et al, 2023. “Penerapan Teori Perkembangan Kognitif Oleh Jean Piaget Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Peserta didik SD/MI”. HYPOTHESIS: *Multidisciplinary Journal Of Social Sciences* 2: 122-34. <https://azramediaindonesia.azramediaindonesia.com/index.php/hypothesis/article/view/662>.

Novitasari. 2014. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik (LKS) Untuk Mengoptimalkan Praktikum Virtual Laboratory Materi Induksi Elektromagnetik,” Jurnal Pembelajaran Fisika. 134.

Nugroho, Aji Arif et al. 2017. “Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika,” Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika 8, no. 2: 199. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2028>.

Nurrita, Teni. 2018 *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik*. Misykat, 3:1, 171.

Okpatrioka. 2023. *Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*. DHARMA ACARIYA NUSANTARA: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya (Online), Vol.1, No.1.

Pornomo, Yoppy Wahyu. 2015. Pembelajaran Matematika Untuk SD. Bandung: Erlangga

Prasetyo, Nugroho Aji dan Pertiwi Perwiraningtyas. 2017. "The Development of Environment Based Textbook in Biology Course at Tribhuwana Tunggaladewi University," Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia 3, no. 1: 22–23, <https://doi.org/10.22219/jpbi.v3i1.3969>.

Ramen Purba et al., 2020. *Pengantar Media Pembelajaran*, ed. Tonni Limbong Jakarta: Yayasan Kita Menulis

Rahimi. 2021. Konsep Media Pembelajaran dalam Perspektif Alquran, Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam, Vol 3 No 2, <https://doi.org/10.54437/ilmuna.v3i2.228>. (diakses 15 Desember 2023)

Saleh, Meylan, 2020. Merdeka Belajar Di Tengah Pandemi Covid 19. Prosiding Semnas Hardiknas 1: 52.

Sapriyah, (2019), Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar, UNTIRTA: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, Vol. 2, No.1.

Sari, Rati Melda, 2019. "Analisis Kebijakan Merdeka Belajar Sebagai Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan," PRODU: *Prokurasi Edukasi Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 1, no. 1 : 38–50.

Septina, Nora at al. 2018. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik Dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah," Jurnal Tatsqif 16, (2):160–71, <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i2.200>.

Setyosari, Punaji. 2016. Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan Jakarta: Kencana.

Simangunsong, Venny Herawati dkk. 2021. Hubungan Filsafat Pendidikan Dan Filsafat Matematika Dengan Pendidikan, SEPREN: *Journal of Mathematics Education and Applied* Vol.02, No.02: 14.

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D). Bandung: CV. Alfabeta.

_____. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan* Bandung: CV. Alfabeta

_____. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan* Bandung: CV. Alfabeta

Sundayana, Rostina. 2016. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta

Suprioyo. 2018. *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Sd*. Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar, Vol 2, No.1. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262> (diakses 20 Desember 2023)

Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group

Suttrisno, Nurul Mahruzah Yulia, and Dewi Niswatul Fithriyah. 2022. "Mengembangkan Kompetensi Guru Dalam Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran Di Era Merdeka Belajar," ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal 3, no. 1: 52–60.

Switri, Endang. 2022. *Teknologi dan Media Pendidikan dalam Pembelajaran Jawa Timur*: Penerbit Qiara Media

Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 No.20 Tahun 2003

Tegeh, I Made et. Al. 2015. *Model Penelitian dan Pengembangan*, Yogyakarta: Graha Ilmu

Ummah, Siti Khoiruli. 2021. *Media Pembelajaran Matematika*, Cet. I. Malang: Penerbit Universitas Muhammadiyah Malang.

Wahab, Abdul et al. 2021. *Media Pembelajaran Matematika*, ed. iffah S Mustasyrifah. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini

Wandani, Rora Rizki dan Oda Kinata. 2019. Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD. Medan: Widya Puspita

Zakiy, Muhammad Abdurrahman, Syazaki Muhammad, dan Farida. 2018. "Pengembangan Media Android Dalam Pembelajaran Matematika," *TRIPLE S: Journals of Mathematics Education* (1), 2:90.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT